

Lara Croft kendisi ergenliğe henüz adım atmışken ortadan kaybolan eksantrik bir maceraperestin son derece bağımsız ruhlu kızıdır. Gerçekten odaklandığı ya da hedeflediği bir şey olmayan ve artık 21 yaşında bir genç kadın olan Lara, bisikletli kurye olarak Doğu Londra’nın lüks ama düzensiz caddelerini turlarken kirasını bile zar zor çıkarmaktadır. Kendi yolunu çizmeye kararlı bu genç kadın, babasının küresel imparatorluğunun yönetimini devralmayı, babasının ölmüş olduğu fikrini reddettiği kadar şiddetle reddetmektedir. Olayın üzerinden yedi yıl geçmişken, Lara’ya artık gerçeklerle yüzleşmesi ve hayatına devam etmesi tavsiye edilse de, kendisinin bile tam anlayamadığı bir dürtü Lara’yı nihayet babasının gizemli ölümünün ardındaki bilmeceyi çözmeye iter.

Bildiği her şeyi geride bırakan Lara, babasının bilindiği kadarıyla en son gittiği yeri aramaya koyulur: Japonya açıklarında bir yerlerde olabilecek efsanevi bir adada bulunduğu rivayet edilen bir anıt mezar. Fakat Lara’nın işi kolay olmayacaktır; sırf adaya ulaşmak bile fazlasıyla tehlikelidir. Bilinmeyene yolculuk yaparken, —sırf keskin zekası, körü körüne inancı ve aileden gelen inatçı mizacıyla donanmış— Lara’nın, tüm dezavantajlara rağmen, kendi sınırlarını zorlamayı öğrenmesi gerekecektir çünkü genç kadın için riskler bir anda olabildiğince artar. Eğer bu tehlikeli maceradan sağ çıkarsa, gerçek kimliğini bulabilir… ve bu, ona *tomb raider* adını kazandırabilir.

Warner Bros. Pictures ve Metro Goldwyn Mayer Pictures’ın sunduğu “Tomb Raider” genç ve kararlı Lara Croft’ın küresel bir kahraman olma yolundaki hikayesidir. Başrolünde Oscar ödüllü Alicia Vikander’in (“Ex Machina”, “The Danish Girl”) yer aldığı filmi Roar Uthaug (“The Wave”) yönetti. Filmin yapımcılığını GK Films etiketiyle, Oscar ödüllü Graham King (“The Departed”) gerçekleştirdi.

“Tomb Raider”da, ayrıca, Dominic West (“Money Monster”, “300”), Walton Goggins (“The Hateful Eight”, “Django Unchained”), Daniel Wu (AMC yapımı “Into the Badlands”) ve Oscar adayı Kristin Scott Thomas (“The English Patient”) rol aldılar.

Filmin senaryosu Geneva Robertson-Dworet ve Alastair Siddons’ın, hikayesi ise Evan Daugherty ve Robertson-Dworet’in imzasını taşıyor. Yönetici yapımcılığını Patrick McCormick, Denis O’Sullivan ve Noah Hughes’un üstlendiği filmin kamera arkası yaratıcı ekibi şu isimlerden oluşuyor: Görüntü yönetiminde George Richmond (“Mission: Impossible–Rogue Nation”); yapım tasarımında Gary Freeman (“Maleficent”); kurguda Oscar adayı Stuart Baird (“Skyfall”, “Gorillas in the Mist”) ve Michael Tronick (“Suicide Squad”); kostüm tasarımında Oscar ödüllü Colleen Atwood (“Fantastic Beasts and Where to Find Them”) ve Timothy A. Wonsik (“Free State of Jones” kostüm tasarım asistanı, “Iron Man 3”). Filmin müziğini Tom Holkenborg, nam-ı diğer Junkie XL (“Mad Max: Fury Road”) yaptı.

Warner Bros. Pictures ve Metro-Goldwyn-Mayer Pictures (MGM) bir Square Enix ve GK Films yapımı olan “Tomb Raider”ı sunar. Geleneksel sinema salonlarında ve IMAX salonlarda gösterime girecek olan filmin dağıtımını bir Warner Bros. Entertainment kuruluşu olan Warner Bros. Pictures, seçili bölgelerde ise MGM gerçekleştirecek.

[www.tombraiderfilm-tr.com](http://www.tombraiderfilm-tr.com)

**YAPIM HAKKINDA**

***EFSANE BAŞLIYOR***

Başrolünü Alicia Vikander’ın üstlendiği destansı sinema yapımı “Tomb Raider” yepyeni bir başlangıç hikayesi açığa çıkarıyor. Bu hikaye izleyicileri yalnızca Lara Croft’ın ilk macerasına götürmekle kalmıyor, onları, dünyadaki yerini bulabilmek için geleceği ile geçmişini birleştirmek zorunda olan ana karakterin kalbine ve zihnine sokuyor. Film, ayrıca, hem Lara’nın yaptığı seçimleri hem de bu seçimleri neden yaptığını irdelerken, bizler de onun nasıl tüm zamanların en büyük ve en popüler aksiyon kahramanlarından biri olduğunu keşfediyoruz.

Film eleştirmenlerin övgüsünü toplamış son derece başarılı —ve serinin en yüksek satış rakamlarına ulaşmış— 2013 yılı yapımı *Tomb Raider* video oyunundan çeşitli mihenk taşlarıyla süslendi Bunlar hem yapımcılar için kilit birer ilham kaynağı oldu, hem de karakterin kendisine güncel bir yaklaşım getirilmesini sağladı. Büyürken tüm oyunları oynamış olan yönetmen Roar Uthaug, “Bu oyunu oynama deneyimi ve tabi ki Lara Croft karakteri ayaklarımı yerden kesmişti. O, bütün bulmacaları çözen, bütün tuzaklardan kurtulan ve mezarları yağmalayan çok sıkı bir kadındı. Fakat üretici firmanın oyunun 2013 versiyonunda yaptıklarını görünce karaktere getirilen özgün ve cesur bakış açısından hakikaten heyecan duydum. Bunun kesinlikle büyük ekrana taşınması gereken bir şey olduğunu düşündüm” diyor.

Filmin haklarını yıllar önce almış olan emektar yapımcı Graham King de karakterin geçmişine ilişkin genişletilmiş konsepti sinemaya aktarmaya istekli olduğunu ifade ediyor. “Lara Croft bu türün, özellikle de sinemada, ender güçlü ve başarılı kadın kahramanlarından biri. Onu görmeyeli epey zaman oldu. Bence karaktere yeniden dönüp geçmişini günümüz dünyasına hitap eden bir şekilde yeniden ele almak için zamanlama daha iyi olamazdı. Hikayenin tarzı değişti; çok daha fazla drama ve duygu içeriyor. Ama tabi bunlara kesintisiz, müthiş aksiyon sekansları eşlik ediyor. Bana kalırsa, modern izleyiciler onunla birlikte bu serüvene çıkmaktan video oyuncuları kadar çok keyif alacaklar.”

Vikander de video oyuncularından biriydi ve karakterin çok büyük bir hayranıydı. “Çocukken evimizde video oyunları yoktu, bu yüzden konsolu olan arkadaşlarımın evine gideceğim zaman hep çok heyecanlanırdım” diyen aktris, şöyle devam ediyor: “Hatırlıyorum da, ‘Lara Croft’ oynadıklarında bana en çarpıcı gelen şey daha önce hiçbir oyunda başrolde kadın bir karakter görmemiş olmamdı. O sadece kadın değil, aynı zamanda son derece haşin, kararlı ve becerikliydi. Bu özellikleri beni ona fazlasıyla çekti. Tabi ki, henüz on yaşındaydım ve oyundaki zamanımın çoğunu büyük Croft malikanesinde antrenman yaparak geçiriyordum!”

Yaşı ilerledikçe doğal olarak oyununu da geliştiren Vikander, “Bu filmi duyduğumda, gidip en yeni oyunu da aldım. Bu oyun Lara’nın önceki oyunlardaki özünü gerçekten korumuştu. Bununla birlikte, şimdi onu en başından itibaren takip etmemize olanak tanıyordu. Benim için Lara Croft sevdiğimiz süper kahramanlar ve aksiyon kahramanları gibi; onların ‘süper’ olmaya giden yoldaki serüvenlerini gördüğümüzde, kendimizi onlara daha yakın hissediyor, onları duygusal olarak da anlıyoruz.”

Yapımcılar, oyunlarda olduğu gibi, filmde de aksiyonun gerçek hissi vermesini ve seyircilerin de bu aksiyonun tam ortasındalarmış gibi hissetmelerini hedeflediler. Bu sayede seyirciler olayları son sürat koşan, tüm gücüyle dövüşen, kurşunlardan —ve tüm o ölümcül engellerden— kaçarken ok ve yayla karşılık veren ve inanılmaz karmaşık bulmacaları birkaç saniye içinde çözmek zorunda kalan Lara’nın gözünden deneyimleyeceklerdi. Lara’nın son derece heyecanlı maceralarından herhangi birinden sağ çıkabilmesi için sahip olduğu güç, beceri, zeka ve dayanıklılığın her zerresine ihtiyacı vardır. İşte tüm dünyadaki video oyunu hayranlarının onu sevme nedeni budur: *Tomp Raider*, oyuncuyu aksiyonun ortasına bırakır ve onu her seferinde hayatının en heyecanlı sanal serüvenine çıkarır.

Geneva Robertson-Dworet ve Evan Daugherty’nin yazdığı hikayeyi Robertson-Dworet ve Alastair Siddons senaryolaştırdı. “Hayatımın büyük bir kısmında ‘Tomb Raider’ oyunları oynayıp, bu süre zarfında büyüleyici Lara Croft karakterinin gittikçe genişleyen bir mitoloji içinde, popüler bir kültür ikonu haline gelişine tanık oldum” diyor Daugherty ve ekliyor: “Karakterin ve serinin bu yeni dramatik versiyonunun şekillenmesine yardım etmek bir onurdu.”

Filmde, Lara’nın gerçek serüveni, kendisinden babasının hayatının sonlandığını “resmen” kabul etmesi istendiğinde başlar. Kendini köşeye sıkışmış hisseden bu asi genç kadın, bunun yerine babasının yazgısına ilişkin ipucu barındıran son bir bulmaca kutusunu kabul eder. Böylece aslında her şeyin bitmemiş olabileceğine inanması için bir neden doğar. Bulduğu şey nihayetinde onu evden uzağa, hatta yeryüzünün en ücra köşelerine götürecektir.

“Baba-kız ilişkisi bu filmin merkezinde yer alıyor” diyen Uthaug, şöyle devam ediyor: “Babası onu terk etmiş ama belli ki Lara babasından vazgeçemiyor. Bu durum Lara’nın içinde hep doldurmaya çalıştığı bir boşluk yaratmış; ve bu son bulmaca onun babasına ne olduğunu araştırmaya başlamasının —kelimenin gerçek anlamında— anahtarını sunup, hayatının en büyük macerasına çıkmasını sağlıyor.”

***“Bir noktada, kim olduğumuzu kabullenmek zorundayız—ve kim olmamız gerektiğini.”***

**BİR EFSANEYE OYUNCU SEÇMEK**

 Cesur, dirayetli, her türlü meydan okumayı kabul etmesine yardımcı olan doğuştan gelme şaşmaz bir kararlığa sahip. Üstüne bir de zeki, acımasız, onurlu, kırılgan, insancıl… ve tam bir baş belasını ekleyin. Bunlar yapımcıların kendi Lara Croft’larında bulmayı umdukları özelliklerden bir kısmıydı sadece. Yönetmen Uthaug, Alicia Vikande’da bunların tamamını ve fazlasını bulduklarını söylüyor.

 “Benim için Lara Croft’ın ilginç yanı düştüğünde yaralanması ama yine de ayağa kalkıp istediği şey için savaşmaya devam etmesi” diyen yönetmen, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Filmimizde, ister boks ringinde olsun, ister motosiklet yarışında ya da canı için yaptığı bir yarışta, aynı şey söz konusu. Alicia dur durak bilmiyor, asla vazgeçmiyor. Her sahneye gerçekçilik katıyor, sürecin her kısmına kendini yüzde yüz veriyor. Gerek duygusal sahnelerde, gerek komik bir anda, gerek büyük aksiyon sekanslarında, yaptığı her şey sahici geliyor.”

 Vikander canlandırdığı karakterin karşı karşıya kaldığı ve Lara bir sorundan diğerine denk geldiği için genellikle birbirinin peşi sıra karşısına çıkan zihinsel ve fiziksel zorlukları göğüsleme fırsatını memnuniyetle karşıladığını söylüyor: “Filmin oyunlarda gördüğünüz tüm karakteristikleri içermesinden çok etkilendim. Bizim amaçlarımız doğrultusunda henüz tüm araçlarını kullanması gerekmemişti ve işte filmde bu gerçekleşiyor. Ayrıca, girdiği yerde kendini gösteren, sesini çıkarma ve düşüncesini söyleme cesaretine sahip ama bir yandan da kırılganlığını ortaya koymaktan çekinmeyen bir kızı oynamak çok hoştu. Tüm bunlar orada, onun içinde mevcut; ve bizler de onun hem korkularını hem de hayatta kalma içgüdüsünü ve içindeki savaşçıyı açığa çıkartan durumlara düştüğünde bunları onunla birlikte keşfediyoruz.”

 King ise şunları söylüyor: “Gerek babasının son görüldüğü yerle ilgili ipuçlarını takip ederken, gerek İkinci Dünya Savaşı’ndan kalma külüstür bir uçağın kanadından sarkarken, Alicia hakikaten her şeyin gerçekçi bir his vermesini sağlıyor. Bu arada, kendisi söz konusu sahneyi çekerken ben monitörün başında rahat rahat duruyordum ama sanki Alicia gerçek bir tehlikenin içindeymiş gibi ve ben onunla birlikte o sahneyi yaşıyormuşum gibi heyecanlandım.” Aslen İskandinav olan Vikander, Norveçli bir diğer İskandinav olan Uthaug’la çalışmaktan mutluluk duyduğunu dile getiriyor: “Roar’ın filmlerinden bazılarını gördüm; bence harika bir yönetmen. Tür filmlerine ve bu filmlerin tüm klasik öğelerine duyduğu tutku çok açık ama aynı zamanda hikayeleri çok duygusal. ‘The Wave’deki karakterlere kendimi çok yakın hissettim. Dolayısıyla, onun sizi duygusal tarafla bağlantılı tutmadaki becerisini bildiğim için, bu büyük macerada yapacaklarının bir parçası olmak beni heyecanlandırdı.”

 Filmde, Lara Croft’ın kalp ağrısının babasıyla bağından kaynaklandığı çok açık çünkü Lara’nın çocukluk anıları vasıtasıyla bu bağa tanık oluyoruz. Vikander şunları aktarıyor: “Annesi genç yaşta ölmüş olduğu için tek ebeveyni babası; bu yüzden baba-kız çok yakınlar. Babası ona fantastik hikayeler anlatıyor, okçuluğu, hazine avına çıkmayı, bilmece ve bulmacalar çözmeyi öğretiyor. Fakat Lara büyüdükçe, dış dünya babasının çok vaktini almaya başlıyor. Lara babasının iş için gitgide daha çok ortadan kayboluşuna tanık oluyor. Ya da kendi öyle düşünüyor. Sonra bir gün, Lara 14 yaşındayken, babası o iş gezilerinden birine gidiyor… ve bir daha geri dönmüyor.”

 Aktris sözlerini şöyle sürdürüyor: “Onunla filmin başında karşılaştığımızda babasını son görüşünün üzerinden yedi yıl kadar geçmiş. Ama Lara yas tutamamış, olayın üzerine pek sünger çekememiş. Cevaplar olmadan mümkün değil.” Lara, babasının anısına şaşmaz bir şekilde sadık olmasına karşın, onunla ilgili her şeyden kaçınmaktadır —örneğin büyüdüğü ev ve babasının holdingi— çünkü babasının hayatından kalanlara o içinde yokken dahil olması onun ölümünü kabul etmek anlamına gelecektir.

***“Lara, baban artık yok, ama onun bıraktığı yerden devam edebilirsin.***

***Bu senin kanında var.”***

Croft Holding’in uzun süredir yöneticisi olan Ana Miller genç Lara’yı kefaletle hapisten çıkarırken ona bu sözleri söyler. Kristin Scott Thomas’ın canlandırdığı eğitimli ve zarif Ana, Lara’nın o şekilde olmamasından duyduğu hayal kırıklığını gizlemez. Fakat Ana aynı zamanda ondan umutludur da, çünkü Lara’yı —hayatla didişen, babasının ölümünü ya da bunun bir sonucu olarak gelen mirası kabul etmek istemeyen— bu sert kız maskesinin ardını görebilecek kadar uzun süredir tanıyan az sayıda insandan biridir. Ana, Richard Croft’ın artık 21 yaşına gelmiş kızı ve mirasçısının şirkette babasının yerini alması gerektiğini düşünmektedir. Lara derhal Ana’yı “o tür bir Croft” olmadığı konusunda temin eder.

Görünüşe göre, Lara haklıdır. Ancak her ikisinin de bilmediği şey, Lara’nın aslında *tam da* babası gibi bir Croft olduğudur. Onların tanıdığı Richard Croft irili ufaklı küresel şirketlere sahip bir ticaret devi ve küçük kızına “tomurcuk” diye hitap eden sevgi dolu bir babaydı. Oysa Richard gerçek ilgi alanlarını saklıyordu. Üstelik onu dünyanın dört bir yanına sürükleyen şey kendisi için biricik çocuğunu ardında bıraktıracak kadar önemliydi. Bu ayrılığın sonsuza dek olacağını ya da kızının onun ayak izlerinden gideceğini asla tahmin edemezdi.

Richard Croft, Lara’nın annesi olan sevgili eşinin ölümünün ardından doğaüstü şeylerin kanıtını aramaya başlamıştı. Karısıyla bağlantıda kalma aracı olarak başlayan bu şey bir çağrıya dönüşmüştü —bu, onu günlük hayatında, kızı Lara da dahil olmak üzere herkesten uzak tutan, toplantı odaları ve iş anlaşmalarından daha öncelikli hale gelen bir çağrıydı. Görünüşe göre bu onun hayatına da mal olmuştu.

Uthaug bu konuda şunu söylüyor: “Herkes Richard Croft’ın Britanya kırsalında dev bir malikanede yaşayan başarılı bir işadamı olduğunu düşünüyordu. Ama onun kimsenin bilmediği gizli bir yaşamı daha vardı.”

Lara, Croft Holding’in hukuk müşaviri Bay Yaffe’yle görüştükten sonra babasının bilmediği bazı yönleri olabileceğine dair ilk ipucunu elde eder. Derek Jacobi’nin canlandırdığı Yaffe bir zamanlar Richard’la çok yakındır ve Lara’nın üzüntüsünü paylaşmaktadır. Babasının ölümünü yasal olarak kabul etmesinin ardından, Lara’nın ilk ve görünüşte sembolik bir mirası alması gerekir. Bu hediye —bir Japon bulmaca kutusu— Lara’ya babasının ortadan kayboluşunun ardındaki gizemi çözme konusunda ilham veren şey olur.

Dominic West’in canlandırdığı Richard Croft sevgi dolu ama kızını terk etmiş gibi görünen ve kendi bildiğini okuyan bir babadır. Ne var ki, Lara babasının ona hayatının akışını sonsuza dek değiştirecek bir video mesajı bırakmış olduğunu keşfeder. Vikander gibi, West de bu yüksek oktanlı aksiyonun ortasındaki karakterlerin derinliğinin kendisine cazip geldiğini belirtiyor:

“Üç kızım var. Sanırım senaryoyu okuduğumda bana en çok hitap eden şey bu özdü. Böylesine büyük bir aksiyon filminde baba-kız ilişkisinin duygusal derinliği beni çok şaşırttı.”

West, bir ebeveyn olarak, karakterine bürünmede kendisini en zorlayan şeyin, “bir adamın zaten annesini kaybetmiş kızını nasıl terk edebildiğini anlamaya çalışmak” olduğunu söylüyor ve ekliyor: “Ona bunu yaptıran şey çok büyük bir sorumluluk yükü olmalıydı; işte bunun nasıl bir his olacağını hayal etmeye çalıştım.”

Lara babasının gizli yaşantısını ve bunun onun hayatının başlıca çalışması olduğunu keşfettiğinde, babasının insan ırkına büyük tehdit oluşturduğuna inandığı bir arkeolojik projeden haberdar olur. Richard Croft’ın yaptığı kayıtlar Lara’yı bu büyük tehlike konusunda uyarır ve kendisini korumak için her şeyi yerle bir etme talimatı verir. “Lara için bunu kavramak ne kadar zor olsa da, Richard’ın mesajlarından ve dosyalarından şu sonucu çıkarıyor: Babasının her şeyi ardında bırakıp gitme kararı çocuğunun ve daha da önemlisi tüm dünyanın geleceği uğrunaydı” diyor West.

“Tomb Raider” West’in Vikander’le ilk filmi değildi. Aktör bir Birinci Dünya Savaşı draması olan 2014 filmi “Testament of Youth”a gönderme yaparak gülümsüyor ve, “Daha önce de Alicia’nın babasını oynadım. Bu rol için teklif geldiğinde gerçekten çok sevindim ve işi seve seve kabul ettim” diyor.

Tuhaf bir şekilde, babasının son keşif gezisinde ne kadar uzaklara gitmiş olduğunu fark etmek, Lara’nın kendini ona daha yakın hissetmesine neden olur. Ve her görevine bağlı kız çocuğu gibi, o da babasının dileklerini hiçe sayıp, onun yerine babasını sağ görmüş son kişiyi bulmak üzere yola koyulur.

Serüveninin ilk ayağı Lara’yı Lu Ren adında bir adamı aramak için Hong Kong’a götürür. Onu bulur… bir nevi. Lara’nın bulduğu Lu Ren aslında babasının irtibat halinde olduğu kişinin aynı ismi taşıyan oğludur. Ama Lara için, herhangi bir Lu Ren iş görür, yeter ki kaptan olsun ve onu babasının gittiği düşünülen son yer olan Yamatai adasına tekneyle götürebilsin.

Daniel Wu’nun canlandırdığı Lu Ren’in gerçekten de bir teknesi olabilir ama ne kendi ne de teknesi denize çıkmaya elverişli görünmektedir. “Lara onu bulduğunda, Lu pek iyi bir durumda değil” diyen Wu, şöyle devam ediyor: “Aslında oldukça sarhoş. Ve teknesi *Endurance* daha çok, paslı bir teneke gibi. Lara ve Lu yedi yıl önce Lu’nun babasının da kaybolduğunu keşfediyorlar. Baba Lu oğluna bir yığın borç ve aile işini devralma görevi bırakmış. O zamandan beri oğul Lu faturaları ödemek için tekne turları, kaçakçılık, ne gerekiyorsa yapıyor. Yani, babasını bulma defterini kapamış. Ama Lara için aynısı geçerli değil.”

Öte yandan, Lu Ren için para konuşur. Bu yüzden de, Lara’yla gitme konusunda kişisel bir sorumluluk hissetmese de, genç kadının cömert teklifine hayır diyemez. “Lara ona kendisini Asya’nın Bermuda Şeytan Üçgeni olan yere götürmesi için para ödüyor; Lu paraya o kadar muhtaç ki bu teklifi kabul ediyor” diyor Wu.

Wu da, Vikander gibi, yıllardır oyun oynadığını belirtiyor: “Video oyunu serisinin hayranıyım. Oynayabileceğiniz çok havalı bir kadın karakterdi ve o zamanki kız arkadaşım da —şimdi eşim— çok oynardı. Alicia’nın da içinde olduğunu öğrendiğimde projeye gerçekten ilgi duydum. Üstelik bu bir başlangıç hikayesiydi ve çekimler de benim için çok özel bir yer olan Güney Afrika’da yapılacaktı. Ben orada evlendim.”

Aslında, gerek mekanın kendisi gerek Lu’nun Lara’yla ilk karşılaştığı yer haline getirilmek için dekore edilmiş hali Wu için kişiseldi. Vikander şunları aktarıyor: “İlk sahnelerimizi Cape Town’da inşa edilmiş ‘sözde’ Hong Kong’da çektik. Çok etkilendim. Ama Daniel daha da fazla etkilendi çünkü Hong Kong’da yaşamıştı. Sette gezerken anlattığı hikâyeleri dinlemek harikaydı.”

Vikander gibi, “The Wave”i çok beğenmiş olan Wu da uluslararası bir oyuncu kadrosunda yer almaktan, uluslararası bir çekim ekibi ve Uthaug’la çalışmaktan büyük memnuniyet duyduğunu dile getiriyor: “O film insan dramı ile afet filmi arasında harika bir denge kuruyor. Bu ikisini böylesine iyi birleştirebilmek belirli bir hassasiyet gerektiriyor ki Roar buna sahip.” Aktör, ayrıca, Uthaug’un yönetmenlik tarzından da övgüyle söz ediyor: “Az ama öz ve net konuşan bir adam. Bu yüzden, onunla çalışmak müthişti.”

Uthaug aksiyon sekanslarına yabancı olmayan, kariyeri boyunca birçok filmde dövüş sahnelerinde oynamış Wu’nun farklı bir yanını da göstermek istedi. “Ondan görmeye alışık olduğumuz türde Kung yapmıyor. Ama yine de birilerini fena pataklıyor!” diyor yönetmen.

Lara gibi, Lu Ren’in de Yamatai’a vardıklarında kendini ve diğerlerini koruması gerekmektedir. Japonya açıklarına serpişmiş altı bini aşkın adadan biri olan Yamatai, insanlığın kaderini kontrol etmek için doğaüstünü kontrol etme peşindeki militan bir örgüt olan Order of Trinity’nin finanse ettiği yıllar süren bir keşif için ele geçirilmiştir. Yamatai’daki hiç kimse —yetkili kişi bile— görev tamamlanana kadar adadan ayrılma iznine sahip değildir.

Mathias Vogel bir grup paralı askerin acımasız lideridir. Grubun imkansız bir görevi vardır: Ölümün Anası olarak da bilinen Kraliçe Himiko’nun mumya kalıntılarını barındırdığı düşünülen 2.000 yıllık lahdi bulmak. Richard Croft’ın defterlerine göre, lahdin içindeki şey aklın alamayacağı bir tehdit oluşturmaktadır; yine de, Vogel ve adamları adada mahsur kaldıkları yedi yılı aşkın süre içinde o adanın kıyısına sağ olarak vuracak kadar şanssız olan tüm balıkçıları esir almış lahdi kazıp açtıkları takdirde eve dönüş hakkı elde edeceklerini vaat etmişlerdir. Bunca zamandan sonra, Vogel işin bariz başarısızlığı karşısında adeta çıldırmıştır.

Başarısızlık… ta ki bir başka Croft çıkıp gelene kadar. Vogel, Lara’ya babasını bizzat öldürdüğünü ve onun ölümüyle birlikte Richard’ın lahdin kesin yerine dair sahip olabileceği her türlü bilginin de yitip gitmiş olduğunu itiraf eder. Vogel, ayrıca, Lara’nın sırt çantasından aldığı Richard’ın günlüğüne de el koyar.

Vogel karakterini canlandıran Walton Goggins; Uthaug, Vikander ve Wu’nun aksine, “Hiçbir zaman video oyunu oynamadım. Sanırım oynadığım son oyun Donkey Kong’du ve tabi onu öldürmeyi başardım” diyor gülerek ve ekliyor: “Projeye dahil olduğumda ‘Tomb Raider’ hakkında bir şey bilmiyordum. Bir takım şeyleri o çerçeveden görme baskısı yaşamamak hoşuma gitti; hikaye benim için yepyeniydi. Benim canlandırdığım Vogel’in oyunda yer alıp almadığını bile bilmiyordum ve sormadım; yapımcıların oyunu çeşitli şekillerde onurlandıracağın biliyordum. Bir oyuncu ve hikaye anlatıcı olarak, karakterimi üç boyutlu bir insan olarak gördüm ve bunun üzerine çalıştım.”

“Walton çok ciddi bir aktör ama aynı zamanda sete büyük neşe de katıyor” diyen Uthaug, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Kötü adamımız için mükemmeldi. Lara gibi ulaşması gereken bir hedefi olan Vogel’e insani bir yan kattı. Tek sorun, onun istediği şeyin Lara’nın istediğinin tam tersi olmasıydı.”

Vikander ise şunu ekliyor: “Walton tanıdığım en tutkulu oyunculardan biri. Her gün yüzde yüz enerji ve hem rolüne hem de setteki herkese sevgi ve şefkatle işe geldi; sadece kendi karakterinin doğru olması için değil, o sahnenin herkes için doğru olmasını sağlamak için daima çalıştı. Mathias, Vogel’i hakiki bir kötü adam yaptı; zihninizle oyunlar oynayan ve birden bire sinsice arkanızda bitiveren türde bir kötü adam. Gerçekten korkutucu bir karakterdi.”

Goggins bu konuda şunları söylüyor: “Beni bu role çeken şeylerden biri, projede yer alan diğer insanların yanı sıra, serüveninin ne başında ne de zirvesinde olan bir karakterle nadiren karşılaşmaktı. Roar ve Graham’le daha başından konuştuğum üzere, benim bu adama yaklaşımım, hayatının en uzun haftasının ortasında sürekli tekrar eden bir döngü yaşayan biri olmasıydı. Bu lahdi bulmak için her ikisinin de, bambaşka nedenlerle de olsa, ailelerini feda etmiş olması açısından o bir anti-Richard Croft ama bu arayış her ikisinin de hayatını mahvediyor.”

Goggins, Vikander’in Lara’ya kattığı dizginlenemez kararlılığa karşı Vogel’in sessiz çılgınlığını hayata geçirmekten keyif aldığını belirtiyor. “Alicia gerçek bir dinamo. Onunla daha önce tanışmıştım ve birlikte oynama şansı bulursak bunun çok özel olacağını düşünmüştüm. Vogel’in çadırında yapılan ilk kayıtta birbirimize baktık ve, ‘Evet, bu iyi olacak’ dedik.”

Lara’nın çevresi ondan bir şeyler —spor salonu parası, kira parası, onun hayatının sorumluluğunu almak ve hatta gerçekten onun hayatını almak— istiyormuş gibi görünen insanlarla dolu olsa da, konuşabildiği bir kişi vardır: Ev arkadaşı Sophie. Yakın dostu ve sırdaşı olan Sophie, hiç ailesi olmayan Lara için bir aile gibidir. Bu karakteri Hannah John-Kamen canlandırdı.

Uthaug, “Bu filmde beni gerçekten mutlu eden şeylerden biri elimizdeki oyuncuların yetenek düzeyleriydi. Alicia’dan başlamak üzere —gerçekten de ister büyük ister küçük rollerde olsun— kadromuzda harika oyuncular vardı” diyor.

***“Bu bir macera olacak!”***

**Lara Croft Olmak**

Vikander ana çekimlere gelindiğinde zaten oldukça katı bir antrenman programına başlamış durumda ve çok formdaydı. Yine de, eski profesyonel dansçı, Lara Croft’ı canlandırmak için gereken inanılmaz fizik gücüne ulaşmak için, çekimler öncesinde ve sırasında, sahip olduğu kararlılık ve disiplinin her zerresine ihtiyaç duydu. Aktris fiziksel ve duygusal açıdan çok zorlayıcı bu rol için, kendi adına, karakterininkine benzer bir yolculuğa çıkarak sınırlarını zorladı ve aştı.

Fitness ile bedensel-zihinsel hazırlığı dengeleyen Magnus Yöntemi’nin yaratıcısı dünyaca ünlü antrenör Magnus Lygdbäck, “Balerinler kadar dayanıklısı yoktur” diyor ve ekliyor: “Projeye dahil olurken, Alicia’dan çok umutluydum. O da bu umutları boşa çıkarmadı. Mükemmel Lara Croft’ı yarattı.”

“Bale aşırı bir spordur” diyor on küsur yıl önce bu mesleği bırakmış ama disiplin kapasitesini ardında bırakmamış olan Vikander, “O zamanki antrenman şeklim ile ‘Tomb Raider’ için yaptığım çalışmalar arasında kesinlikle bazı benzerlikler var.” Aktrisin antrenmanı filmin tamamlanmasının ardından kendi hayatına da uzandı. “Bu filmde çalışmak, kaya tırmanışına başlamamı sağladı ve bu sporu çok sevdim” diye ekliyor Vikander.

Vikander, Lygdbäck’in rehberliğinde, çekimlerden yedi ay önce bir antrenman ve rejim programına başladı ve bu programın ortasına geldiğinde fiziksel çalışma oranını arttırdı. Fiziksel çalışmaları yoğun ağırlık kaldırma ile çeşitli aktiviteler içeriyordu, örneğin “izin” günlerinde doğa yürüyüşü yapmak gibi.

“Filmin başında Lara’yla karşılaştığınızda, Doğu Londra’da yaşayan sıradan bir kız görüyoruz ama yine de fiziksel bir genç kız olduğunu izleyicinin bilmesini istedik. Onu bir dövüş sanatları salonunda arkadaşlarıyla dövüşürken görüyorsunuz. Ayrıca, motosikletli kurye olarak çalışıyor ve sokak yarışlarına katılmayı seviyor. Güçlü bir kız ve hikaye bu izlenimi daha en başından yaratıyor” diyen Vikander, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Daha sonra onun tırmandığını, dövüştüğünü ve dalış yaptığını görüyoruz… Bu rol olmasa, hayatımda ne zaman bu kadar çok şeyi denemek zorunda bırakılırdım bilmiyorum! Bunu çok güçlendirici buldum. Ufak tefek ve pek de uzun olmayan biri için beş kilo kas yapmak doğrusu vücudum için oldukça büyük bir yüzdeydi ama yine de kendimi aşırı kadınsı hissettim.”

 Lygdbäck’in aktrisin kararlılığını sorgulaması asla gerekmedi. “İnsanlar bana daima, beslenme ile antrenman yüzde 50-50 mi diye soruyor. Aslında özellikle böyle bir rol için yüzde 100-100. Ve Alicia bunu daha da ileri götürdü; kendini bu işe gerçekten adamıştı. Ona bir hareketi 15 kez yapmasını söylesem 16 kez yapıyordu; 20 desem en az 21 kez yapıyordu.”

Vikander, konsantrasyonuna ve kendisi için konulmuş sınırları aşma eğilimine rağmen, ara sıra “pizza günü” için sabırsızlandığını itiraf ediyor. “Magnus yaptığı iş konusunda son derece tutkulu ama bazı şeyleri normal hayatla da bütünleştirmek gerekiyor. Bu iş için yaptığımız şey sınırlı bir süreliğine ve özel bir vücut yaratmak içindi. Öte yandan, bunu günlük hayata da uyarlayabiliyordunuz.”

Vikander, yapım sırasında, sete gitmeden önce 4 metre uzunluğundaki bir kamyonun içine inşa edilmiş özel bir spor salonunda 45 ila 60 dakika antrenman yaptı.

Vikander’in rejimi her gün Şef Lesley Tucker’ın, Lygdbäck’in katı talimatları doğrultusunda hazırladığı yavaş karbonhidratlar ve yağsız proteinlerden oluşuyordu. Kompleks karbonhidratlar esmer pirinç, kinoa, pirinç eriştesiydi; başlıca protein kaynakları ise somon, ton balığı ve yumurtaydı. Vikander’in en sevdiği yemekler rafadan yumurta ile sağlıklı yağlar ve damağa hitap eden baharatlarla hazırlanmış Asya füzyon kombinasyonlarıydı. Aktris üç saat arayla, günde beş öğün yemek yedi.

“Magnus, Alicia’yla harika bir iş çıkardı ve onu beklentilerimizin hepsine cevap verecek şekilde hazırladı” diyor Uthaug ve ekliyor: “Alicia hemen hemen her sahnede olan tehlikeli aksiyonun üstesinden gelmek için aylar boyunca gerçekten çok çalıştı.”

Dublör koordinatörü Franklin Henson buna tüm kalbiyle katıldığını şu sözlerle ifade ediyor: “Alicia muhteşemdi, en üst düzeyde bir sporcuydu. Yaptığı her şeye —kablolu hareketler, su çekimleri, ateşli çatışmalar, hava çekimleri, kovalamacalar— kalbini ve ruhunu koydu... Bu filmde her şey vardı ve Roar hep daha fazlasıyla gelmemiz için bizi cesaretlendiriyordu. Alicia da bunlara her zaman olumlu yanıt veriyordu.”

Her filmde olduğu gibi, bazı sahnelerde dublörler kullanıldı. Franklin bu konuda şunu söylüyor: “Alicia çoğu şeyi —bizim izin verdiğimiz ölçüde— kendi yaptı. Hatta boks maçında bile kendi oynadı. Ringe çıktı ve dövüştü!”

Lara Croft’ın fiziksel gücü kadar ikonlaşmış bir diğer özelliği de fiziksel görünümüdür. 2013 yapımı video oyunu onun görünümünü yenilemişti. Kostüm tasarımcıları Colleen Atwood ve Timothy Wonsik bu görünümü gerçek bir kişiye uyarlamak için titizlikle çalıştılar. Cape Town, Londra ve Los Angeles arasında mekik dokuyan ikili Skype ve cep telefonu aracılığıyla sürekli irtibat halindeydi.

“Cape Town harika bir şehir ama orada tüm ihtiyaçlarımızı bulamadık” diyen Wonsik, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Bulunduğumuz yerden işbirliği yaptık, telefonla sipariş verdik ve birbirimize bazı şeyleri kargoladık. Elbette Colleen’den daha iyi bir sorun çözücü ortak isteyemezdim. Kendi Lara Croft’ımızın oyundaki Lara Croft’a benzemesi hem bizim hem de yönetmen için önemliydi çünkü hayranların bekleyeceği şey buydu.”

Karakterin görünümü için hem Vikander hem de dublörleri göz önünde bulunduruldu. Kostüm ekibi şu kıyafetleri yarattı: Dört ayrı aşınmışlık düzeyinde ve temizden kirliye uzanan 48 adet haki komando pantolonu; beş ayrı aşınmışlık düzeyinde 100 haki yelek; ve üç farklı aşınmışlık düzeyinde 14 çift bot. Lara hikayenin bir noktasında yaralandığı için, üç adet de bandaj yaratıldı: El, üst kol ve bacak için. Bunların da düzenli olarak yenilenmesi ve Lara’nın süregiden mücadelesini yansıtması gerekiyordu. Tasarımcılar Londra ve Hong Kong’daki bazı sahneler için Lara’ya kapüşonlu sweatshirt giydirdiler. Vikander kıyafetin altında dizlerini, bacaklarını ya da kalçalarını koruyacak dolgular takıyor, su sahneleri için de dalgıç kıyafeti giyiyordu. Filmin çoğu kısmında, Lara’nın üzerinde vücuda oturan, kalın askılı bir atlet vardı. Bunun tasarımı sıradışı bir zorluk oluşturuyordu. “Atletin ilham kaynağı Lara’nın oyundaki görünümü ile Alicia’nın dansçıyken giydiği streç kıyafetti; ön ile arka arasında simetri gerektiriyordu” diyen Wonsik, açıklamasını şöyle sürdürüyor: “Provalar sırasında pek çok atlet denedik. Sonunda Colleen aniden bana dönüp, ‘Bana bir iyilik yap ve iki atletin ön ve arkalarını ayırıp iki önü birbirine dik lütfen’ dedi. Terzimiz bunu hızlıca halletti. Atleti getirdim ve Alicia onu giydi. Atlet üzerine mükemmel uydu! Nihayetinde 220 atlet satın alıp 110 atlet ürettik ve onları boyadık. Tabi yıpranma derecelerine göre de farklı versiyonlarını yarattık.”

Fakat Atwood ve Wonsik’in önündeki en büyük zorluk kostümün tasarımından değil aktrisin üzerine oturmamasından kaynaklanıyordu. Wonsik bunu şöyle açıklıyor: “Sette, ‘Pantolonu üzerine uymuyor!’ dendiğini duydum. Alicia’nın kilo veriyor olduğunu düşündüm ama öyle olmadığına beni temin ettiler. Gidip Alicia’ya baktım ve antrenmanların onun bedenini değiştirdiğini fark ettim: Uylukları genişliyor, kalçaları ve beli daralıyordu. Antrenörü Magnus gelip özür diledi ve, ‘Size bunun olacağını söylemiştim’ dedi. Bunun üzerine, birkaç günde bir ölçülerini aldık. Altı hafta kadar değişiklikler oldu ama sonra Alicia’nın ölçüleri oturdu.”

Filmin büyük çoğunluğunda aynı kostümü giyen Vikander bu açıdan yalnız değildi. Adadaki paralı askerler ve kazıcılar yedi yıldır aynı kıyafetleri giyiyor olmalıydılar. Tasarımcılar muhafızlar için çeşitli orduların kıyafetlerinden esinlendiler. Bu kıyafetler arasında, ikinci el mağazalarından alınmış, 1960’lardan bir Rus pantolonu, bir Fransız lejyoneri gömleği, çeşitli kemerler ve botlar vardı.

Kazıcılar için, “Los Angeles’ta bir sürü ikinci el mağaza gezdim ve konteynırlar dolusu kıyafet gönderdim. 1970 ve 80’lerden kalma bu kıyafetleri yırtıp parçaladık, boyadık ve lekeli görünmeleri için sodyumla kapladık. Bu adamları leş gibi göstermemiz gerekiyordu çünkü adada oldukları sürece üzerlerine giyebilecekleri tek bir kıyafetleri vardı” diyor Wonsik.

 ***“Eğer Vogel o lahdi açarsa, Himiko’nun laneti tüm dünyaya yayılır!”***

**Tomb Raider Dünyasını Yaratmak**

Londra’nın çeşitli yerlerindeki —Hackney, Shoreditch ve Croft Malikanesi’nin dış cephesini oluşturan Wilton Evi’nin bulunduğu Salisbury-Wiltshire— birkaç sekans haricinde, “Tomb Raider”ın ana çekimleri Güney Afrika’da, Cape Town’ın içinde ve çevresinde gerçekleştirildi.

 “Roar ve Graham’in hedeflediği sinema tarzı bana çok cazip geldi” diyen yapım tasarımcısı Gary Freeman, şöyle devam ediyor: “Londra’nın sanat muhiti olan biraz hipi tarzı bir kültürden, arı kovanını andıran Hong Kong limanına, oradan adeta tarih öncesine ait gibi duran, ıssız bir Japon adasına gitmek heyecan verici bir meydan okumaydı. Üstüne üstlük, filmde son teknoloji ürünü bir NH90 helikopter, çelik gövdeli bir balıkçı teknesi ve bir şelaleden aşağı süzülen bir İkinci Dünya Savaşı bombardıman uçağı vardı. Yani çeşitliliği çok zengin bir filmdi.”

 Tüm bunların yanı sıra, filmde, ikonlaşmış Lara Croft’ın yağmalayacağı ilk mezar yer alacaktı. Bu durum, Freeman ve ekibine yaratıcı anlamda pek çok fırsat sunuyordu. Hong Kong limanı dış mekan sekansları Cape Town’a 20 dakika mesafedeki şirin balıkçı kasabası Hout Bay’de çekildi. Uthaug, “Burayı yüzen yollar, yüzen restoranlar ve çok sayıda figüranla doldurduk. Havada teleferik kameramız vardı, çekmesi çok eğlenceli bir sekanstı” diyor. Uthaug’un sözünü ettiği kamera, görüntü yönetmeni George Richmond’ın İngiltere’den getirdiği Örümcek Kamera’ydı. Bu kamera, Richmond’ın ekibinin —normal bir kablolu kamerada olduğu gibi— direkler üzerinden çekim yapmasına olanak tanıyordu ama bu kameranın farkı üç boyutlu ortamda, farklı yüksekliklerde kayıt yapabilmesi ve böylece vinçten çok daha işlevsel olmasıydı. Richmond’ın ışıklandırma teknisyenleri de yoğunluk, yön ve renk derecesini bir tabletten kontrol edebiliyor, normalde büyük emek isteyen ayarlamaları dakikalar içinde hallediyorlardı.

 Dönem dönem Hong Kong’da yaşayan Daniel Wu, Freeman’ın limanı karşısında ağzının açık kaldığını söylüyor: “Bir balıkçı kasabasına 10 dakika mesafede oturuyorum. Sete gittiğimizde, bütün ayrıntılar, özellikle de aksesuarlar —yemek çubuklarından, mağazaların içindeki küçük posterlere kadar— kendimi evde gibi hissettirdi, özellikle de etrafta gezip Çince konuşan 300 figüran varken. Cape Town’ın yaz sıcağı bile Hong Kong’un sıcağı gibiydi. Her şey son derece etkileyici ve gerçekçiydi.”

 Lara’nın Hong Kong’daki süresi kısadır; sadece Lu Ren’i bulmak için oradadır ve genç adamı teknesi *Endurance*’ta bulur. Freeman senaryonun gerektirdiklerini bildiğinden, teknenin tasarımı için çok kapsamlı bir araştırma yaptı. “O bölge için, Lu Ren karakteri için uygun ve tabi teorik olarak Hong Kong’dan bir Japon adasına 500-600 millik sert deniz yolculuğuna dayanabilecek bir teknenin nasıl olması gerektiğini düşündük. Bir tekne kiralamayı, hatta satın almayı düşündük ama, Cape Town’da ton balığı sezonu başlangıcıydı ve müsait hiç tekne yoktu” diyor Freeman. *Endurance* için gerekli tank Cape Town Film Stüdyoları’nda inşa edildi. Burası, ayrıca, mavi ekran çalışmaları gerektiren —Lara’nın limandaki kovalamacası gibi— ek liman sahnelerine de ev sahipliği yaptı. Cape Town Film Stüdyoları’nda gerçekleştiren diğer sahneler Yamatai kumsalı açıklarındaki tehlikeli fırtına ve Lara’nın bir şelalenin üzerinde bir Japon bombardıman uçağının kanadına asılı olduğu sahnelerdi. Setlerden bazıları bombardıman uçağının kokpiti, Croft aile mezarlığı, Richard Croft’ın gizli çalışma odası, lahitler ve ölüm çukuruydu.

 Cape Bağları’ndaki küçük ve hoş manzaralı Paarl kasabası çeşitli orman kovalamaca sekansları, Vogel’in kampı ve lahdin girişi için uygun alanlar sundu. Yapım ekibinin yaşadığı en büyük zorluk her gün şehirden sete ulaşmak için engebeli, virajlı ve taş toprak bir yolda bir saatlik yolculuk yapmak zorunda oluşlarıydı. Ayrıca, Paarl en sıcak bölgelerden biriydi. “Güney Afrika’da bağların olduğu kırsal bir alanda çekim yapmak iyi bir fikir gibi gelmişti, ta ki kendimizi yakıcı sıcağın altında akreplerle çevrili halde bulana kadar” diyor Uthaug gülerek. Neyse ki, yapımcılar bir yılan (ve akrep) çobanına seti temizleterek ortamı güvenli hâle getirdiler ama çobanın güneş konusunda yapabileceği bir şey yoktu.

Freeman hayali Yamatai adası ve içindeki lahit için Uthaug’un önceliğinin görünümü olabildiğince gerçekçi tutmak olduğunu söylüyor: “Lahdin girişi, tesadüfen bulduğumuz, terk edilmiş bir granit taş ocağıydı. Sanırım burası 80 yıl boyunca kullanılmış. Harika bir topoğrafyaya sahipti ilginçti ama aynı zamanda granit kazılarının yara izlerini de taşıyordu.” Himiko’nun lahdinin iç mekanı, Cape Town’ın batı yakasındaki Atlantic Film Stüdyoları’nda çekildi. Freeman tasarım yaklaşımını belirlemeden önce bir kez daha kapsamlı bir araştırma içine girdi. Bu konuda şunları söylüyor: “Japon mimarisinde çok ilginç bir dönemle karşı karşıyaydık. Samuray filmlerinde gördüğünüz klasik tapınaklar çağı değildi. Gerçekten kadim, adeta uzaylı bir şey inşa etmek istedik; böylece lahdin içine girdiklerinde dünya dışı bir yerdeymişler gibi hissedeceklerdi. Mistik bir havasının olmasını, aşırıya kaçmamasını, sade, yalın ve yüzey ayrıntısından uzak bir geometriye sahip olmasını hedefledik. Çin lahit mezarlarına baktık çünkü bunlar çok daha ayrıntılı şekilde belgelenmişlerdi. Aradığımız motifi bu belgelerde bulduk. Sonra buna Japon şekil simetrisine uygun, daha modernist bir dokunuş ekledik.”

 Tasarımcı sözlerini şöyle sürdürüyor: “Sonuç gerçekten öne çıkan bir ışık kalitesi ve kasvetli bir atmosferdi. George burayı öylesine güzel ışıklandırdı ki benim tuhaf Japon su kuşlarım, kulağa korkutucu gelmeseler de, görünüşte oldukça dehşet verici bir hal aldılar ve içeri giren karakterlerin yaşadığı ürpertiye katkıda bulundular.” Freeman, Richmond ve onların yetenekli ekiplerinin ortaya koyduğu çalışmalarından son derece memnun olan Uthaug, “Gary ve sanat departmanı film için inanılmaz bazı setler inşa ettiler. Lahit setine ilk gidişimi hatırlıyorum da, gerçekten nefesim kesildi: Tuzaklarla, gizli kapılarla, bulmacalarla doluydu” diyor.

 Vikander de benzer bir görüş belirtiyor: “O set müthişti. Birçok kez, oraya girdiğimde kendimi çimdikledim çünkü macera filmlerinin müthiş bir hayranıyım ve o tür bir filme böylesine gerçekçi bir şekilde adım atacağımı hiç tahmin etmezdim. Yarattıkları alanlar ve lahitler… her şey. İçimdeki küçük kız heyecandan havalara uçtu. Gerçekten sihirliydi.” Aktris seti o kadar sevdi ki yapım sırasında ziyarete gelen arkadaşlarına çocuklarını da getirmelerini tavsiye etti. “Bu deneyimi onlara yaşatmalıydım” diyor aktris gülümseyerek ve ekliyor: “Gerçekten de onlarla bu deneyimi paylaşmak istedim çünkü biliyordum ki küçük bir çocukken ben ne kadar heyecanlanacaksam, onlar da o kadar heyecanlanacaklardı.” Filmdeki daha eşsiz dokunuşlardan bazıları aksesuar ustası Paul Purdy tarafından yaratıldı. Bu aksesuarlardan bir tanesi Lara ve babasının kullandığı Japon bulmaca kutusuydu. Purdy’nin ekibi oyunda önemli yer tutan kazmayı da kopyaladılar. Bunu yapabilmek için orijinal tırmanış kazmalarının üreticilerinin —dünyada yalnızca üç tane kaldı— yerlerini tespit ettiler. Sahnelerin gereksinimlerine göre —sert, yumuşak, gerçek ve “başsız” versiyonlar olmak üzere— çeşitli kazmalar üretildi. Diğer önemli aksesuarlar arasında Croft armalı anahtar, Richard’ın notebook’u, Yamatai kodlu harita ve Lara’nın ünlü yayı ve okları vardı.

 Besteci Tom Holkenborg, nam-ı diğer Junkie XL, film için bestelediği müzikte oyunda hissedilen aynı enerji ve yoğunluğu yakaladı; tehlikeyi vurgulayıp aksiyonu yükseltirken, Lara’nın kişisel, duygusal yolculuğunun altını çizdi. Vikander, “Sevdiğim her klasik macerada olduğu gibi, bu filmde de büyük setler, mistik kapılar ve bu kapıların ardında uzanan gizemler vardı. Bu heyecan verici macerada ilerledikçe bu sırlar da gözünüzün önünde evrimleşiyordu. Aynı zamanda, aynı yolculukta, Lara’nın merakına ve tutkusuna, kendini açma ve büyüye inanma cesaretini göstermesine bayıldım. Umarım izleyiciler bu Lara Croft’ı benimserler, onunla birlikte, yaşadığı zorlukları ve acıyı hissederler ve onu benim kadar çok benimserler” diyor. King de filmin yıldızına katılıyor ve şunu ekliyor: “Bu film kesinlikle her türlü seyirciye —genç, yaşlı, kadın, erkek— hitap ediyor çünkü büyük, aksiyon yüklü, süper kahraman tipi bir filmin merkezinde hakikaten güçlü ve duygusal bir aile var.”

 Uthaug ise sözlerini şöyle noktalıyor: “Lara Croft bu serüven için yola koyulduğunda, karşısına çıkacak şeylere hazırlıklı değil. Önüne çıkan engelleri aşmalı, çetin sınavlardan geçmeli ve yoluna çıkan her maceraya hazır Tomb Raider olup olamayacağını keşfetmeli. Bana kalırsa, izleyiciler Lara’nın kim olduğunu ve kendi özelliklerini fark edişini izlemeye bayılacaklar.”

